



イシターの復活
テクニカルブック

even to the



HOW TO PLAY

▶ 2人で力をあわせれー!

『イシターの復活』は、塔の中を徘徊するモンスターたちを倒してカイとギルを成長させるRPG。

基本的な流れとしては、部屋にあるカギを拾い、そのカギに対応したドアを開けて他の部屋へ行くことによって移動します。

最終的には、2人で塔から脱出することが目的となります。



◆ブルー・クリスタル・ロッドを抜くカイと、それを見守るギル。



カイ
KAI

◆女神イシターに仕える巫女であり、ギルの恋人である。ブルー・クリスタル・ロッドの力で数々の呪文を操る魔法使いというスゴイ女の子。前作で、石にされていた屈辱をはらすべく(?)、今回は大活躍する。多分カワイイ女の子。



ギル
GIL

◆女神イシターから授かった、勇気を力に変える黄金の甲冑を身にまとった騎士。前作ではドルアーガを倒し、恋人であるカイを救った主人公であるが、今回はカイの手助けという立場。“カイの操り人形”とも言われる。カワイソウ。

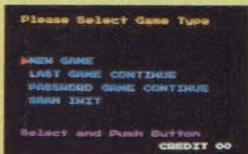
パスワード機能について

何から何まで原作そっくりの『イシターの復活』(以下、『イシター』)。アーケード版でも使われた“パスワード機能”までソックリなのだ。

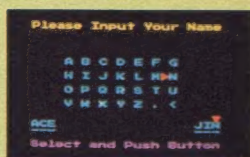
「パスワード機能って何?」つまりですネ、本ゲームは主人公の2人(自分の名前もつけられる)が冒険を重ねて成長していくんですけど、「今日はここでやめちゃうかな」とかいうときにパスワードをメモっておけば、次のプレイからはこのパスワードを入力する

だけで、前回からの続きが楽しめるてしまう!! という便利な機能なのです。スゴイわあ。

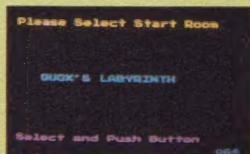
それと、忘れてはならないのがルームパスワード。これを入力すれば、その部屋から始めることができる。便利!



◆ゲーム選択画面。バナアミューズメントカートリッジも対応。



◆ネームの登録画面。好きな女のコ(または男の子)の名前を!!



◆スタートする部屋の選択画面。パスワードを打ち込めばOKさ。

モンスターたち をご紹介します

カイとギルの行く手を阻むモンスター！ 基本的に10の種族に分かれていて細かく分類すると全65種類もいるという大所帯。こんなに多いとカイ、困っちゃう(山本リンダ風)、てなカンジなのだ。そこで今回はナムコのイラスト原画とドット絵を載せてモンスターを紹介するのでじっくり堪能してほしいぞ。



◆「わぁ、ブルースライムがっはいー。愛される女って、罪ね」

SLIME

前作『ドルアーガの塔』でおなじみのスライムくん。

ポヨン、ポヨンと跳ねながらカイを追いかけるカワイイやつ。8方向に移動ができて、動いている間はギルではダメージを与えることができない。



だけど、スリープの呪文をかけてしまえばグーグーといびきをたてて(未確認)、寝てしまって動かなくなるので、そこをやっつけよう。呪文を出すスライムもいるので、ギルよりカイのプレス呪文でペシャペシャと潰すと楽に経験値が稼げてナイスですよ。



◆ブルースライムです。冷えた肉マンじゃないよん。

ここがポイント

1

■うわー時間切れじゃー。逃げられるかな？

残り時間に
気をつけろー！



『イシター』は各ルーム内の残り時間が120秒と設定されており、これが0秒になると無敵のウィルオーウィスプがどこからともなくやってくる。こうなってしまうとキュアを使っても効果がないので、常に残り時間に目をくばろう。

めやすとして、30秒を過ぎて警告音が鳴ったらすぐキュアの呪文を使う、というのをくり返せば大丈夫だ。もっとわかりやすい方法としてカイのシーステータスの呪文を使うというのがある。右下に残り時間が表示されるのでこれで安心だ。

VAMPIRE

ゲームスタート時から現われるモンスター。はつきりいってスピードも遅いし、全然強くない。ザコなのでサクサクと経験値を稼ごう。



◆「へーい彼女、お茶飲まない？」



カイの操る呪文全64種類の大公開ちゃ!

『イシター』で最も大切なのはカイの操る呪文の効果を把握しておくこと。これらを覚えてこそ、『イシター』を100パーセント楽しめるってもの。初めはカイも弱くて呪文を少し

しか唱えられないけど、敵を倒してMP(マジックポイント)が増えれば使える呪文もどんどん増えていく。今回は、全64種の呪文をジャンル別に6つに分けて大公開。



◆いつ見てもハデな、サンダー。

ATTACK(攻撃)

呪文のなかではハデな、モンスターを攻撃する呪文。すべての呪文が効くワケではないので、効率よく使うべし。

Lightning bolt ●消費MP: 4



◆電撃の呪文で、飛行速度が速いのが特徴。威力はファイアーボールの23倍。てコトはフライングディスクの2.3倍だな。ブルーナイトに効く。

Fire ball ●消費MP: 0



◆火の玉。ゲームスタート時から使用でき、マジックポイント(以下MP)を消費しないので何発も使用できる。バンパイア、スライムに有効な呪文。

Fire element ●消費MP: 8



◆精霊の力を借りて聖なる炎を作る。飛距離が自由にえられるので好きな所に炎を出せる。スネークに効くけど、あまり使わない呪文ですね。

Flying disk ●消費MP: 2



◆円盤を投げる呪文で、バットに良く効く。威力はファイアーボールの10倍もあり、画面上に4発まで連射が可能である。初めから使える呪文。

Press ●消費MP: 16



◆見ええない圧力をかけて、敵を押し潰す呪文。バンパイア、一部のスライム、バット、メイジ、スネーク、ブルーナイトを一気に倒す。便利。

BAT

唯一、空を飛ぶモンスター。ゲームの序盤では強敵で、なんとファイアーボールが効かない。ギルに助けてもらうか、プレスの呪文でまとめてやっつけよう。「こうもりさん、助けて」と唱えれば、なんと味方になるぞ(うそ)。



◆塔内なのに、なぜか影があるのよね。

SNAKE

噛みつきを武器とし、ゆっくりと動きながらカイを狙うスナイパー、その名はスネーク。彼を見ると「東京コミックショー」の謎のヘビ使いを思いだす。え、知らない? あんた何歳!? 「えーとね、4さい」ああ、そう。



◆おいらはヘビさ。ヘビメタじゃないぞ。

KNIGHT

搭内をさまよう、邪悪な騎士たち。この種族はカイの呪文はあまり効かないので、ここはやはり騎士どうし、ギルと戦わせちゃおう。この時、カイはシールド系の呪文をかけてあげるのを忘れないように。

ナイトはモンスター群の中では最も種類が多く、ブルー、ブラック、ミラー、ハイパー、レッド、アキンドナイト系とリザードマン系の7種あり、さらに細かく分けると18種類にも及ぶ種族となる。だから同じハイパー系のナイトでも、たくさんの種類があって、弱い奴と強い奴とは強さが全



■ハイパーナイト。
いかに強そうだね。



■リザードマン。左
ききなんだ、コイツ。



■レッドナイト。し
びれちゃうぜ、もう。

然違うから注意してほしい。

人は見かけによらないものだなあと、思うこのごろ。

余談ですが、ナイトのデザインってとてもカッコよくありません？ 特にハイパーナイトとレッドナイトが原画のイメージを壊さずにドット絵にされているのでホレボレしちゃうのだ。ちょっと見るとアーケードと同じデキさ。



ここがポイント

2

■リフレクトスベルで呪文をはね返せるぞ。

ギル、呪文を
よけなさい
「はーい」

モンスターの中で、マジシャンや一部のスライムは呪文(スベル)を投げかけて攻撃するものがある。カイはこれらに対しては無敵だが、ギルにとっては致命的なことになりかねない。

呪文の種類としては、体力が減ってしまう「ポイズン



(毒)」と、歩くスピードが遅くなる「パラライズ(麻痺)」"シールド封じ"、そして体力の上限を下げる最も恐ろしい"エナジードレイン"の4種類ある。これを防ぐため、ギルにリフレクトスベルⅡをかけて、横からの攻撃にも耐えるようにしよう。

MAGICIAN

唯一、ギルを狙ってくるモンスター。突然現れて、呪文を出してまたすぐ消えるという、すごい迷惑な方。

ギルの盾で呪文をはね返さないと、後がコワイぞ。



■ドの出す呪文！
けるの気すつ



Spark

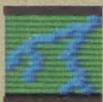
●消費MP: 32



◆火花を起こす呪文。威力はファイアーボールの150倍というスゴさ。ウーズやブラック、ミラーナイトも倒せて、けっこう強力な呪文なのだ。

Thunder bolt

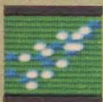
●消費MP: 512



◆画面上のすべての敵に雷を落とす、最も派手な呪文。ウーズ、ローバー類をまとめてこの呪文で倒せば、経験値を楽に稼げて一挙両得なのだ。

Ice breath

●消費MP: 64



◆氣息で敵を倒す呪文。大きさによって攻撃力が異なるので、少し離れて撃とう。ウーズ類、ナイトを倒す。下に撃つとあまり効果がないぞ。

Killer cloud

●消費MP: 1,024



◆相手に殺人雲を浴びせる呪文。アキンド、ブルーシールド以外のナイトにはすべて効く呪文でまとめて倒すことも可。下に撃つと効果がない。

Heat body

●消費MP: 128



◆ギルの体を熱く焼いて、体当たりして敵を倒す呪文。ほとんどのモンスターを一撃で倒す必殺の呪文。でもギルの体力と経験値が20も下がる。

Death spell

●消費MP: 2,048



◆相手に死を投げかける呪文。貫通するのでまとめて倒せるうえ、ウィズも倒せる。しかし1回使用する度にカイの経験値が1,000も減るぞ。

Fire explosion

●消費MP: 256



◆飛距離を自由に变えて、敵の足元で爆発を起こして倒す呪文。マジシャン、ハイパーナイトにも効く強力な呪文だけど使いにくいんだよね。

Big burn

●消費MP: 4,096



◆大爆発を起こし、画面上の敵をすべて葬るカイ最大の攻撃呪文。その強力さゆえか、カイの経験値が3,000も減らされてしまう。一度は使え!!

ROPER

部屋に入った途端、
今までと違うBGM。

そうですコイツですよ、コイツ。この、ウネウネと動く触手。しなやかに動く胴体。ああ、一度でいいからこんな方からまれたい、そんな気持ちを起こさせる(起こるかっ!）、ローバーの登場。『イスター』といったらこのモンスターが一番有名。MSX2版でもその動きは見事なまでに再現されている。カイの呪文もあまり効かないうえに、追跡能力がトップクラスなのでプレイヤーを困らせることでしょう。ヒートボディーなどが効く。必見。



◆きゃー、ウネウネしてるー。イヤーン。



◆ワオ、サイケな色使い。気持ちイイ。



OOZE

スライムをペチャンコにして小さくしたようなモンスター。ススッとカイのほうに寄ってくるのでスリーブで動きを止めてしまおう。意外と強いので、サンダーボルトで倒して経験値を稼ぐのも一興ではあるぞ。

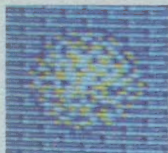


◆ナリは小さい、ブルーウーズ。じつはスッゲー強い。ハイパーナイト並って、信じられますう？



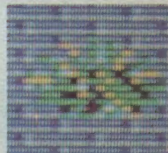
WILL-O-WISP

時間切れになると、どこからともなくやってくる半無敵の火の玉。プロテクションを張ったやカイやギルでも、一撃でオワリ。注意！
◆青い火の玉だと？ 人魂という説もある。



LAND-URCHIN

ウィスプと同じで、触れたら一瞬にしてやられてしまう、コワイ敵。倒そうと思わずに、パニックの呪文などで足止めさせてしまうほうがいい、と思います。



◆見た目はイガイガのハリネズミだね。

ここがポイント

3

基本的に、全モンスターはカイを狙って追いかけてくる。それに対し、カイはいくら成長してMP(マジックポイント)が高くなっても敵に一度でも触れた途端やられてしまう弱い女のコなのだ。

そこでカイは万一のときに備えプロテクションの呪文を使ってバリアを張るのが賢明であろう。このバリアを使えばマジシャンや弱い敵なら触れるだけで倒せるようになるので一石二鳥にもなるワケだ。

誰もが
あのコを
狙ってるー！



◆「きゃあー、ローバーに囲まれちゃったわーん。ギルウー」

プロテクション成長するの図

カイのプロテクションは、何回も重ねると赤→黄→緑→白、というように色が変化する。常に最強の白を保とう。



PROTECT(防御)

カイとギルを敵のモンスターから守る呪文。とくにカイにとってなくてはならない呪文といえる。よく使う呪文だ。

Shield(redline, blue line)

●消費MP：上から1/39/453



■シールド系の呪文はギルの防御力をアップさせる効力があり、ギルの受けるダメージをそれぞれ2分の1、3分の1、4分の1に減らす。ギルが戦う時はぜひ呪文をかけてあげるように。普段はシールド・レッドラインをかけておけばOKだと思いますよ、ハイ。それと、シールドの呪文は重ねて使用すると強い効力を持ったほうが優先。特に注意したいのは、マジシャンの投げるシールド封じ。効果ゼロになるぞ。

Protection(large) ●消費MP：1/63



■カイのまわりにバリアを張る呪文。ラージのほうはプロテクションの21回分の威力を持つ強化版。この呪文は重ねてさらに強いバリアを張ることが可能で、強さにより色が変化する。最も頻繁に使う呪文だ。

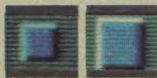
Neutralize spell I, II ●消費MP：9/142



■マジシャンの投げる呪文(スペル)を無効にする”という呪文の意味だが実際はまったく効果もない呪文。

こんな無意味なのがあっていいのか!? まあ、気がむいたら気休めに使おう、てなカンジの呪文。

Reflect spell I, II ●消費MP：21/303



■マジシャン、スライムの出す呪文を、真正面以外ではね返す呪文。Iでは左右斜め前、IIでは真後ろ以外

の全ての方向ではね返すので非常に便利だが、ハイパーウィザードだけは斜め後ろも防げない。

Sword barrier ●消費MP：1,810



■ナイト系に対して絶大な防御力を持つ最強のバリア。プロテクションと併用可能。上級ナイトには効果が少ない。

High speed ●消費MP：3,674



■マジシャンの出す呪文をギルが一瞬消えることにより避ける呪文だが、ハイバードルイド、ウィザードには×。

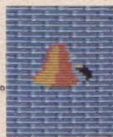
8月3日

●ある日、ぼくがいつものように塔の中をあるいていると変なオレンジ色をしたものが落ちてたです。スライムかしらー? って初めは思ってたけど、そうじゃないみたい。夏やすみの宿題としてこれをかんざつすることにしました。はやく大きくならないかな。



8月15日

●とってもあつい日がつづくので、プールによく行きます。おかげで皮がひりひりしてたいです。あと、このまえ見つけた変なものだけど、きちんとお水をやっているせいか、だんだん大きくなっているようです。どうなるのか、とっても楽しみにしています。わくわくわくわく。



8月28日

●しまった。お父さんのいなか(伊豆にあります)で友だちのはるひこ君とみのある君とでセミ取りや、海であそんでかかんざつするのをわすれてたあ。どうなってるかなあ。宿題できるかなあ。行ってみると、ああ、よかった。あれれ、これってローバーじゃないか。パパ助けてえー。



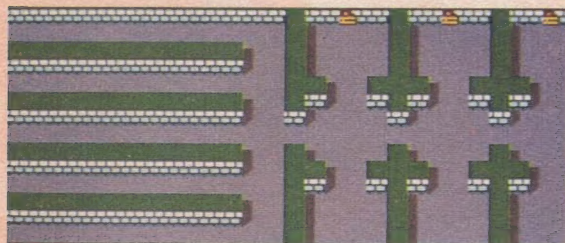
ルームの一部で紹介だあ

『イシター』のルーム数はとてつもなく多い。なんと128(正確にはMAIN GATEを除く127)部屋もある。そして、そのひとつひとつが迷路のようなデザインになっており、さらにはルーム内のドアのそれぞれが絡みあって、もうわけがわからなくなってしまう人も多いと思う。これを防ぐためには各ルーム内のドアがどこに通じているのかを把握すること。

今回は面白そうなルームの一部を載せておくので参考にしてほしい。でも、カギの場所や、ドアがどこに通じているかは自分で探してね。それが、『イシター』の一番面白いところなんだから。

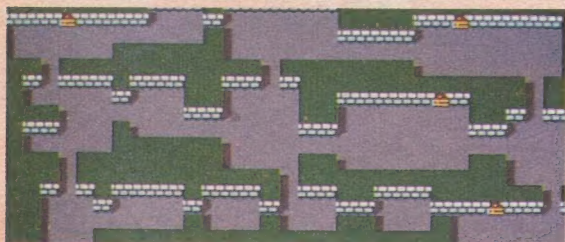


▲ゲームの中盤。イエロースライムが2人を襲う！
そんなの、スリープ使えばいいじゃんよ。



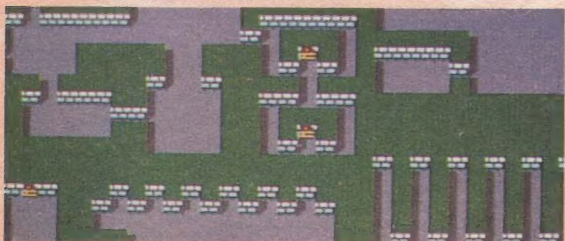
No. 1 TOP OF THE TOWER

すべての冒険がここから始まる、塔の最上階です。でも何で上るときは60階だったのに、下るときは127階もあるんだよね!! それを考えると夜も眠れない。



No. 2 DRUAGA'S GRAVE

No.1の部屋で、左上のドアに入ると、ココに出ます。部屋名は“ドルアーガの墓”。お墓を作るなんて、ギルも律義な人なのね。よけいなお世話だね、これ。



No. 15 KITCHEN

訳すと“台所”だ。どうしてか？ アイテムのフォークがあるからか？ ここの部屋にいたくさんのスライムなんかおいしくなさそうだなあ。肉マン食べたい。

ASSIST(補助)

読んで字のごとく、これらはカイとギルに手助けをしてくれる呪文だ。地味ではあるが、うまく使えば非常に便利。

Sleep

●消費MP: 1



●ルーム内のスライム、ウーズ類の動きを止める。この呪文を続けて使用すると効力がなくなるので注意すべし。

Rock hold I, II

●消費MP: 上から 11/194



●敵モンスターを一定時間、石化させて動きを止める呪文。Iではバンパイア、スライム、IIではウーズやブルーナイトにも有効な呪文である。ただし敵モンスターが石になっている間でもカイは触れたらやられちゃうのだ。



Rock to mud

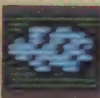
●消費MP: 1,500



●ロックホールドで石化した敵を破壊する呪文。一度使えば、同ルーム内では石化するだけで次々と破壊できる。

Smoke screen

●消費MP: 42



●ナイトに向かってこの呪文を投げると、煙がナイトを包みこみ、方向感覚を失ってウロウロし始める。目くらましですね、つまり。

Panic

●消費MP: 540



●この呪文を使うと、画面上にいるすべてのモンスターはパニックに陥り、一定時間方向感覚が狂ってしまいウロウロする。あわわ。

Silence

●消費MP: 21



●マジシャンのメイジの呪文を出なくさせる呪文。サウンドオブサイレンスかあ? ちがうね。ウィザードロックを解くことも可能。

Wizard lock

●消費MP: 6,000



●すべてのマジシャン、スライムの呪文をほとんど飛ばなくさせる呪文。ただし、一部のルームではこの呪文自体が封じられている。

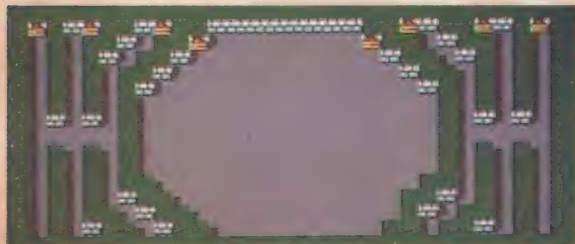
No.

30

COLOSSEUM

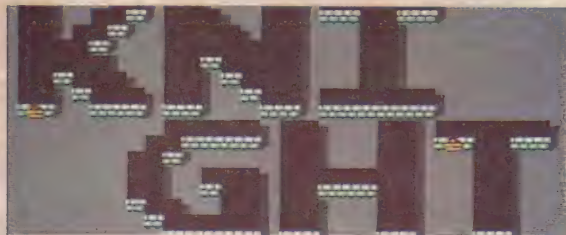
“闘技場”の名の通り、部屋真ん中ではナイ

トガカイとギルを倒すべく(?) 昼も夜も猛練習にいそしんでい



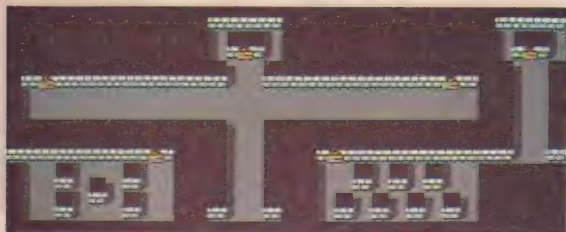
るのだ。カル〜フ返り討ちにしようでは、ないか!! それと、この部屋の構造を見てほしい。3つの部屋に分かれているでしょ? この3部屋間を行き来するにはドアを使うしかない。プレイしていると部屋の全体が見通せないで少しわかりにくいけど、「あれ、今出たばかりの部屋なのにまたやんのー!」などと錯覚しがちである。このような構造の面は多いぞ。

ルーム紹介の続きですじゃ



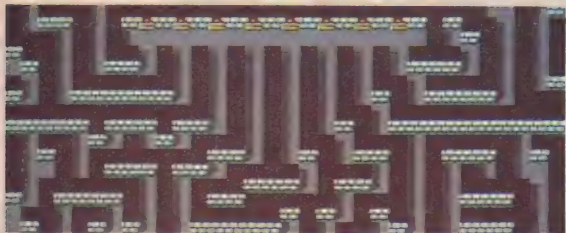
No. 35 KNIGHT'S CHAMBER

この部屋はKNIGHT(騎士)が登場するぞ。私は個人的にレイドナイトガカッコ良くて好きなんだわあ。また、ここは経験値稼ぎができるのでギルで倒そうぞ。



No. 46 HOLY OF HOLIES

何でこの部屋を紹介するのか？という、スゴイことが起きるのです。ここにある宝箱を拾うとなんと！ カイの経験値が800になるっ!! ホントよ。



No. 57 TRAP DOOR ROOM

ズラリとならぶドア。見てるだけで壮观だけど、ここに意外な落とし穴がある。絶対開かない二セのドアばかり！ 呪文を使って本物を見つけたほうがいい。



No. 64 QUOX'S LABYRINTH

ここまででやつと半分だ。ドアが多く分岐点ともいえる部屋だけど、ほとんどが一方通行のドアばかりなので注意！ そうそう、スリープの呪文を使うと楽。

SPECIAL(特殊)

この呪文のグループはほかのグループと比べ、一風変わった呪文ばかり。意外な使い方があったりして、面白い。

Call GIL

●消費MP：0



●どこかにいるギルを瞬時にカイの右どなりに呼びよせる呪文。ルームクリアするときや、ギルを戦わせたいときにひんぱんに使う呪文です。

Blue crystal rod

●消費MP：0



●女神イシターの力の源であり、いろいろ不思議な力が起きる。宝箱をとったり、変身を解いたり、ドラゴンを……。未知の力を秘めたロッド。

See status

●消費MP：1



●残り時間を右下に表示させる呪文。一度かければ最後まで効果が持続するのですぐにこの呪文を使おう！地味だけど使える呪文の1つだ。

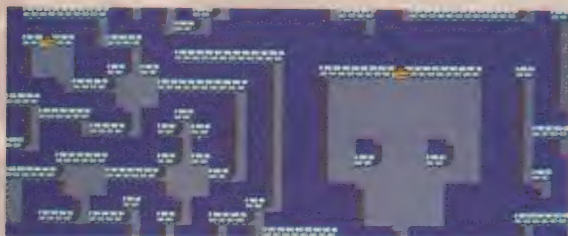
名まえ	効果
Dispell magic	"スーパーシールド封じ"の呪いを解く呪文です。
Write mark	床に"Z"印をつけて目印にする。4回使うなよ。
Extrasensory healing	そのルームのBGMを消す呪文。少し寂しいな。
Duo dimension	そのルームを初めからやり直す。時間は変わらず。
Unseen servant	ウィスプ以外の全モンスターがカイから離れる。
Metamorphose	カイが石に変身してあらゆる攻撃を受けなくなる。
Time stop	スネーク、ローバー類以外のモンスターを止める。
Reincarnation	全てのルームの残り時間が120秒になる。母の日。



QUEEN'S
ROOM

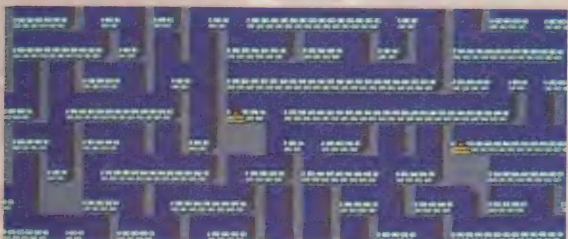
はい、ここが"女王の間"です。左に"Q"というデザインがあらわれており、ハイソサエティーな貴方にぴったり！(マヌー) こういう大胆なマップもいいね。

ルームは続くよ、どこまでもー



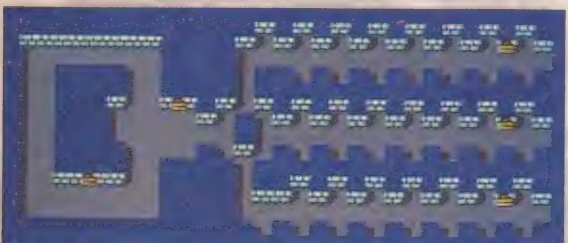
No. 77 DRAGON'S LAIR

“ドラゴンの巣”。その名の通り、ここに竜がいるんですよ、奥さん。この竜、クオックスっていう名前なのは知っていたかな？ある謎がこの部屋にあるのだ。



No. 80 SECRET CORRIDOR

一度は必ずここに来ることでしょう。そしてみんなここでハマるのです。何せ迷路が複雑なうえ、カギが見えない。そのくせローパーいるし。もうやだよー。



No. 101 HARNESS STORAGE

この部屋の左上に行ってみてください。変なモノが動いているでしょう。じつはこれ、バグ(BUG)。つまり、部屋名の“馬具の倉庫”とひっかけているのだ。



No. 116 EXERCISE FIELD

この部屋は経験値がいやになっちゃうほど（本当にやなワケじゃないぞ）、稼げる部屋なのです。でも、ランドアーチンガ下のほうにいるので注意しよう。

LIGHT (認識)

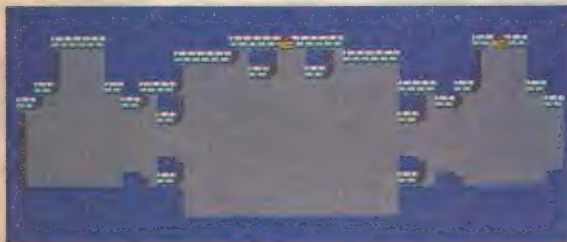
ルームクリアを手助けしてくれる呪文。
ドアの識別や罠を見やぶるために必要だ。

Identify monster I, II	カイとギルがモンスターに触れると、名前がわかる。
Identify door	ドアの金具に色をつけて、ドアを識別する。
Detect monster	壁の中が透けて、隠れたカギやモンスターを発見可能。
Detect key	カギの上部に色をつける。ドアの色と対応している。
Detect magic	ギルにかけられた呪いの種類を右下に表示する。
Find trap door	カギのない、二セのドアを識別する呪文。役に立つ。
Find secret passage	秘密の抜け道である落とし穴を表示する。あるんだよ。
Detect magic ladder	魔法のはしごを表示させる呪文。MP消費はイチバン。

MEDICAL (治療)

おもにギルの呪いを解いたり、体力を回復
したりする呪文。残り時間を戻すのもコレ。

Heal I	ギルの体力(バイタリ ティー)を1~8回復。	Heal III	ギルの体力を約300~ 480回復するのれす。
Cure I	残り時間を2秒増や す。あまり使えない。	Cure III	残り時間を60秒増や す。スゴイわあ~!
Antidote	呪文攻撃により受け た毒を解く。ヒュー。	Super antidote	ギルにかけられた毒 や麻痺を一気に解く。
Heal II	ギルの体力を40~64 回復する。使えるぜ。	Heal IV	ギルの体力を上限ま でもどしてくれる。
Cure II	残り時間を20秒増や す。これも使える。	Cure IV	残り時間を120秒いっ ぱいにもどすのさ。
First aid	応急処置。でも効果 があるのだろうか?	Recover	全部の薬の作用を持 つ呪文。何でもアリ。



No. 127 ENTRANT HALL

さーあ、とうとうきました、最
後の部屋!! しかし、出口のド
アのカギが、み、見つからん!
君は「イシター」最大の謎を解け
るかつ!! 君の健闘を祈る。

そして、冒険の幕が下りる……

効果的な呪文の使いかたに おける傾向と対策

儉約家へのススメ

『イスター』における経験値は、ギルでは体力(バイタリティー)、カイではMP(マジックポイント)という形で表わされている。そこで注意したいのは、カイのMPは画面上に具体的な数値となつて表示されないことである。

『ハーイ、カイです。私、MPが大きければ大きいほど、パワフルな呪文を唱えることができるんだけど、そこに落とし穴があるの。つまり、MPはゲームスタート時から呪文を使うたびに、減っちゃうでしょ？ だから調子にのって魔法を使いまくると、大事な場面で呪文が使えない！ てなことになっちゃうからね。TOPにに応じて魔法を使うように

してほしいわけ。わかった？

それと、同じ呪文でも効率のよい呪文を使ってほしいわ、やっぱし。たとえばプロテクション。これを最強の状態にするに



●ホラ、こういう場所でプレスを使えば得した気分になりませんか？



●あっ、こんなトコにカギが隠れてやんの。呪文を使って正解だぜ。

は63回呪文を唱えなきゃいけない、MPは63ほど消費するの。でもその強化版、プロテクションラージは3回呪文を唱えれば最強になるのよ。でもね、消費するMPは189。ほら、なにげなく使っている呪文も違いがあるでしょ。でも、いざというときはラージのほうがグーね。じゃあね、カイでした」。フィー。



●灼熱の体でハイパーナイトも一撃！ 人身御供のヒートボディー。

ロンドン小林の

SHORT IMPRESSION



ロンドン小林：某大学に通う19歳。いつもはバカばかりやってるが、やはりちょっとヘンなやつである。

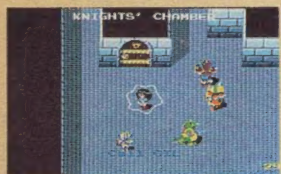
いやー、私がロンドン小林です。『イスターの復活』はスゴイですよ。何といっても業務用をほぼ完全に移植している。今回は書かなかったけど、裏技みたいな部分までしっかりと移植しちゃってるんですよ。これからのMSX2に対するナムコの意気込みを感じる、そんなソフトです、コレはね。

そうそう、このゲーム、『リターン・オブ・イスター』と呼ぶ人がいますが、それは少し違う。『イスターの復活』、そう呼んでほしい。とナムコの河野さんが熱く語っておりました。エンディングも思いきり変更されている、とのことらしいので昔やった人にもお薦めできますね。やって損はないぞ。

効果的な経験値の稼ぎ方について考えよう

初めての方へ

『イシター』の楽しみのひとつに、敵を倒して自分を成長させることがある。そこで自分のレベルにあった効率よい成長をしたいもの。初めは、弱い敵を何度も倒して経験値を稼げ。



は、この部屋とNo. 37、JUNCTIONを往復するのがよい。

セミプロの方には

「プレス」を覚えたらこっちのモノ。スライム類をどんどん倒そう。そして、「サンダーボルト」を覚えたら、ローバーやウーズをまとめて倒せ!! おもしろいようにレベルが上がるう。

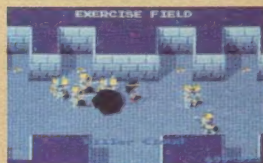


いやーん、ローバーだらけ。こういうトコロ呪文を使ってみよう。

もっと強くなりたいたアナタには...

さて、ローバーを何度も倒したアナタは、「ビッグバーン」の呪文を覚える頃だろう。そこまで成長すれば、キミのカイはもう最終目的を達せられる実力を持ってるぞ。ここまですると、カイの呪文が効か

ないモンスターが増えてくる。そこでギルの出番となるワケだ。このゲームでは、片方が敵を倒してももう片方にも経験値がはいるのでギルで敵を倒してカイを成長させる、ということもできるのだ。親切。



へへへ、これが有名な経験値の稼ぎ方なのです。研究してみてください。

一挙に経験値を得る、荒技!!

上に書いたのは正攻法で成長した場合。しかし、これ以外に実はもっと楽に成長できるワザが『イシター』にはあるんですよ、ここだけの話。

んで、その方法とは「宝箱」を使うんですよ、ダンナ(バ

スワードをいじる、と言った人。アンタ授業が終わるまで立ってなさい。これも立派な成長のひとつなのです。宝箱を開けてみたとき、一見何の効果もないようなとき、次のプレイで変化があるかもよお。



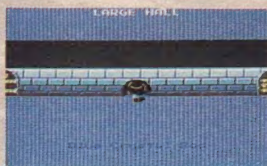
スネークたちが守っている、この宝箱に秘密がありそうだな多分。

そして

ルームに散らばる数々の謎

TREASURE BOX — 宝箱ですよ、ほーら

ルーム内にたまたま置かれていた宝箱。これには魔法がかかっており、ロッドの力で宝箱を開けるとその宝箱の魔法が使えるのだ!! で、この宝箱にどんな魔法がかかってるのかは不明。かたづけしから試してみよう。



▲あわわ、宝箱を取ったらいきなりビッグバーンがかかった!



ITEMS

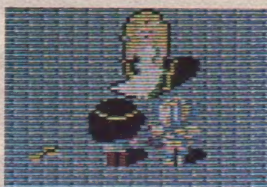
アイテムだらけ!

塔内で見つかるのは、宝箱だけではない。イシターの謎は、そんなに浅いものではないのだ。見てくださいよ、このアイテムを。ここに載せた写真はごくわずかでこれの5、6倍近いアイテムが落ちているとのことだ。

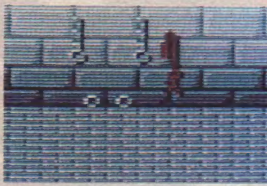
またアイテムは手に取れるものとそうでないものがあり、取れたからといって、それが何の効果を持つのかということもまだ謎に包まれたものが多い。ちなみにアイテムが取れるのはギルだけのようです。このアイテム群を全部探すのもおもしろい。



▲おーい、ドラゴン。寝てるの? 「寝てるよー。起きてんじゃん。」



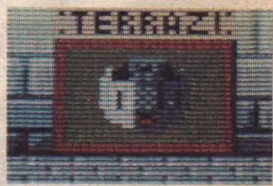
▲「あつ、憧れのイシター様だ」。「何言ってるの、ギル!」。トホホ。



▲拷問器具がこんなところに。デヘヘ。アイテム。カイ許してー!

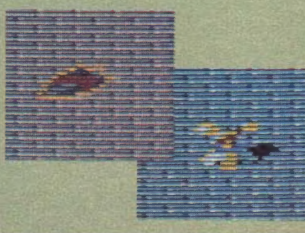


▲「何、*Mr. KNIGHT*オ!?」アーケード版のプログラマーさんなの。



▲あれ、テラジさん。もうすぐでる『ゼビウス』の伏線かもしれない。

ギルの忘れもの



『ドルアーガの塔』ではギルは塔内で装備をどんどん強いモノに取りかえていたのだ。というコトは、ギルが捨てた剣とかがどこかにある……。ほらあった。でもさー、脱いだら片付けろよ、おめー。

ラーメン田川の

SHORT IMPRESSION



ラーメン田川：編集にたずさわって1年半。マンガも描けばプログラマーも組む。ただし全部中途ハンパ。

いやー、『イシターの復活』、いいですよ。でもね、好きなことは好きなんですけど、どうも私はこの手のゲームって苦手なんです。暗ーい部屋を歩き回りながら敵と戦い、どこにあるかわからない(?)出口を探す。忍耐力のみじんもない私はすぐ「だああ!」と机をひっくり返してしまうの

だ(うそ™)。おまけに主人公は力アカ天下だし。亭主関白が理想の私にとっては、そこもイヤだ。だから私はあまりプレイしないのです。うちの若人たちが「あ、そのカギであそこのドアを開けて……」と遊んでいるのを見ていたほうが楽しいです。一度プレイするとハマるみたいですよ。

今月もプレゼントなめねー

あ〜

ふっふっふっ。最終ページのプレゼントファンみなさん、お待たせいたしました! 今月(株)ナムコから、この付録でドーンと紹介した『イシターの復活』を、これまたドドドーン

と3名様にプレゼントしちゃう。付録を読んでほしくなった人やおこづかいが少なくて買えない人はもちろんのこと、1本買って、友達から1本借りたけど、どうしてもまだほしいという人も(いないよね、そんなヤツ)、ドンドン応募してくださいませ〜。このゲーム、1人でプレイす

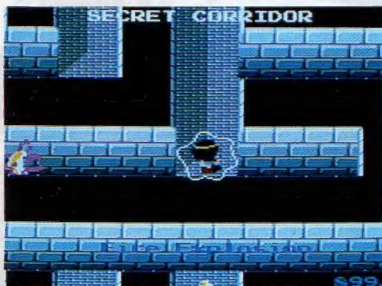
ることはもちろん、2人でも楽しく遊べちゃうところがナイスですね。好きなコを呼んじゃってさ、操作方法を知らない彼女に指導して、思わず触れ合う2人の手と手……。キャラはずかし(おいおい、照れながら原稿書かないでよ)。冗談はさ

ておき、アーケード版からの移植はすこぶる良好だ。グラフィックもキレイだし、動きもなかなかスムーズ。アクション、アドベンチャー、RPGの要素がほどよくミックスされたこのゲーム、一度はプレイすれー。

ここに送ってよー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ブルーナイトヨコハマ
イシターあゆみです係

まで、送ってね。しめきりは9月30日(当日消印有効)。3名と少ないので、はがきをハデにすると、けっこうグーかもしれないぞ。でも表をハデにすると郵便屋さんが泣くのでやめようね。



■ええっコレMSX2なの? そーなんです。自分の家でイシターができるなんてこの、幸セモノ!!

インターの復活
テクニカルブック



MSX2+ 10月号特別付録

昭和63年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻 第10号 通巻59号